

# Final Fantasy VIII ~ Komplettlösung CD 1

[CD 1](#) ~ [CD 2](#) ~ [CD 3](#) ~ [CD 4](#)

## Aller Anfang ist schwer



Nachdem die beeindruckende Introsequenz abgelaufen ist schaltet ihr sofort in ein idyllisches Zimmer über, in der sich eine Ärztin, Dr. Kadowaki und ein Junge in schwarzer Kleidung befinden. Dr. Kadowaki fragt den Jungen, der im Bett liegt, wie es ihm gehe, worauf man mit jeder Antwort entgegenen kann, ohne das zukünftige Spielgeschehen zu beeinträchtigen. Dann fragt Dr. Kadowaki den Jungen nach seinem Namen; der Originalname ist Squall Leonhart, ihr könnt ihn aber frei bestimmen. Nun erwähnt Dr. Kadowaki, dass Squall für seine Ausbildung zum SeeD eine Ausbilderin benötigt, die Quistis Trepe heißt, die sie auch gehen holt. Währenddessen erscheint rechts von Squall ein mysteriöses Mädchen, das ihn kurz anschaut und weggeht. Schließlich ist auch Quistis angekommen und führt Squall ins Klassenzimmer – redet mit ihr während ihr hin geht. Drinnen erklärt Quistis den Schülern die Umstände und weist auf die bald stattfindende SeeD-Prüfung hin. Nach dem Unterricht geht ihr mit Squall zu Quistis um zu erfahren, dass er noch einen Abstecher in die Feuergrotte machen muss, um an der Prüfung überhaupt teilnehmen zu können. Quistis wartet dann am Haupttor, wo ihr sie aufsuchen müsst, bevor es in die Grotte geht. An dieser Stelle dürft ihr nun den Balamb Garden erkunden – nehmt euch ruhig eine Stunde Zeit dafür!

Verlasst das Zimmer nicht, sondern geht zurück zu Squalls Computer, um dort die beiden G.F.s, Shiva und Quezacotl, zu erhalten. Koppelt diese unbedingt sofort im Menü und koppelt schließlich die Draw-, Item- und GF- Abilities. Das ganze Kopplungssystem wird später noch erklärt, aber etwas Spielerei ist nie verkehrt. Solltet ihr aus irgendeinem Grund die GFs vergessen, dann bekommt ihr sie am Ausgang des Gardens von Quistis. Jetzt verlasst ihr das Zimmer und geht nach unten, wo euch ein junges Mädchen umrennt. Diese kennt sich noch nicht gut aus und will, dass ihr ihr den Garden ein bisschen zeigt. Macht es, denn dadurch erfahrt ihr selbst auch etwas darüber. (ihr könnt aber auch ablehnen, spart viel Zeit^^) Geht zum Aufzug rechts – labert den Jungen davor an, damit er euch einige Triple-Triad-Karten schenkt - und fährt nach unten zum schwarzen Brett. Nach den Erklärungen kann Squall nun endlich den Garden erforschen. Lauft dazu am besten gegen den Uhrzeigersinn im Erdgeschoss.

Zuerst kommt die Bibliothek, in der ihr im ersten Screen hinten am Schrank den ersten Draw-Punkt entdeckt. Drawt (engl.: zieht) den Zauber (geht nur, wenn ihr eine GF mit der Ability Draw gekoppelt habt) und seht euch kurz um. Im forderen Bücherregal solltet ihr auch was finden. Erkundet auch alle anderen Räume, aber bevor ihr den grün gefärbten – den Trainingsraum – betretet, solltet ihr in Squalls Zimmer bzw. in der Lobby speichern. Wenn ihr euch den Garden als eine Uhr vorstellt, ist sein Zimmer bei 12, das schwarze Brett bei 6. In der Mensa trifft ihr einen Jungen namens Xell Dincht, der voll auf die Hotdocks dort abfährt, und auch Cifer mit den Kollegen Raijin und Fujin. Fujin kann nicht besonders gut Deutsch und benutzt oft den Indikativ,

wobei Raijin das Wörtchen „mal“ bevorzugt.

**<<<Tipp: einige Drawpunkte laden sich mit den Zaubern nach einiger Zeit auf, andere jedoch nicht – wie der in der Bücherei – schaut also öfter vorbei, um zu drawen! Einen vollen Drawpunkt erkennt ihr an der rosa Farbe>>>**

Ich rate euch unbedingt, für 10-20 Minuten in den Trainingsraum zu gehen. Dort findet ihr vorwiegend Gratts, schwache Pflanzengegner, die jedoch in Gruppen auftauchen und mit GFs leicht auszuschalten sind. Levelt hier hoch bis auf Level 10-15, was nicht so schwer sein sollte (leveln ist kein Ding in FF8, aber auch keine Pflicht). Lasst dabei Shiva die Ability Anfeuern lernen. (mit Select und Viereck könnt ihr dann beim Erscheinen der GF diese anfeuern = mehr Schaden) Im Trainingsraum gibt es hinten auch einen Speicherpunkt und am Teich einen Drawpunkt. Nun könnt ihr die gedrawten Zauber koppeln. Zieht auch alle Zauber von Gratts, am besten gleich 100 von jedem Zauber. Ihr trefft selten auf Archeodinos, einen starken Gegner, den ihr mit euren jetzt noch schwachen GFs kaum besiegen könnt. Der Dino ist empfindlich gegen Schlaf. Der Trick ist nur, man muss 100 Schlaf-Zauber an ZU-Angriff koppeln, denn dann schläft er fast nach jedem Angriff. Ihr habt jedoch diese Kopplungsmöglichkeit noch nicht. Stattdessen könnt ihr zwar Schlaf zaubern und ihn mit GF und anderen Zaubern bearbeiten, aber der Dino ist verhältnismäßig stark. Ein erstes Game Over wäre also möglich. Zum flüchten einfach R1 und L1 gleichzeitig drücken, bis der/die Charaktere aus dem Bild rennen.

Seid ihr fertig, geht zu Quistis die im Süden des schwarzen Bretts wartet. Ihr könnt freilich das Brett benutzen, um schneller hin zu gelangen, aber wenn ihr zu Fuß lauft, findet ihr noch einen Drawpunkt (Vita). Mit Quistis geht's dann zur Weltkarte – koppelt eine der beiden GFs an sie, damit die GF schneller auflevelt. Im Wald zwischen dem Garden und der Grotte, die sich östlich von ihm befindet – findet ihr Stichraupen, die ziemlich viel EXP abgeben. Zieht Vita von den Dingern. Eventuell hinterlässt eine Raupe auch ein Item mit welchem Quistis ein Limit erlernen kann. Geht dann zur Grotte, wo Quistis euch wieder etwas über das Spielsystem erklärt, geht dann raus zur Weltkarte und speichert ab. Am Eingang zur Feuergrotte dürft ihr das Zeitlimit aussuchen. Das ist die Zeit, die ihr braucht, um die Grotte zu durchqueren, den Boss Ifrit zu besiegen und die Zufallskämpfe zu gewinnen. 10 Minuten könnten durchaus reichen, wären aber für Anfänger etwas zu wenig. In dieser Prüfung geht es um eure Selbsteinschätzung. Je mehr Zeit am Ende übrig ist, desto weniger Punkte erhaltet ihr von der „SEED-Jury“ später bei der Bewertung (für euer SEEDlevel wichtig). Solltet ihr 10 Minuten wählen (was ein SEED tun sollte^^), dann flüchtet in jedem Zufallskampf. Betretet die Feuergrotte...

### **Die Prüfung und die erste Mission**

Drinnen lauft ihr so lange weiter, bis der Weg sich aufteilt. Rechts findet ihr einen Drawpunkt, und weiter oben ist der Weg zum Boss, Ifrit. Seid versichert, dass ihr Shiva gekoppelt habt, und geht zu dem Feuerloch am Ende des Weges. Ihr könnt nichts vergessen. Die Höhle könnt ihr später jeder Zeit betreten.



## BOSS

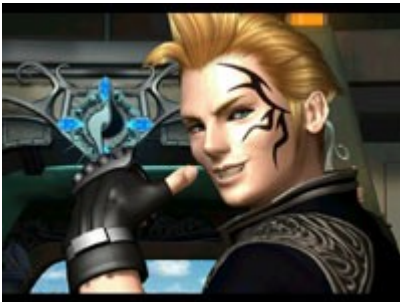
Name: Ifrit

Dies ist euer erster ernster Kampf.

Details zu diesem Bosskampf: [\[Klick\]](#)

Nun gehört Ifrit euch, als GF. Koppelt ihn an Squall und lasst ihn nützliche Abilities erlernen, wie Stärke +20%. Mehr zu Abilities [\[hier\]](#). Der Countdown hat aufgehört und ihr könnt ruhig nach draußen zurücklaufen, Monster platt machen, Zauber ziehen. Geht zurück zum Garden (oder geht zur Stadt Balamb, um euch dort umzusehen, oder shoppen und dann zurück zum Garden). Wenn ihr auf der geteerten Straße lauft, erscheinen keine Feinde. Versucht Eis, Feuer, Blitz und Vita für jeden Chara auf 100 zu bringen.

Am schwarzen Brett erklärt euch Direktor Cid Kramer den Sachverhalt. Die Mission in Dollet hört sich sehr schwierig an, ist aber nicht besonders diffizil. Squall, Cifer und Xell bilden den B-Trupp. Geht nun zum Parkplatz (rechter Gardenflügel, gelbe Farbe) und fahrt mit dem Wagen nach Balamb. Bevor ihr zum Hafen im Osten geht, kauft zuerst links am Bahnhof ein, redet mit der Kartenkönigin und drawt am Waffenladen. Schließlich steigt ihr ins Boot und brecht nach Dollet auf – die Mission wird im Boot erklärt.



Cifer während der Missionsbesprechung nicht widersetzen, schön den Untergebenen spielen, sonst Punktabzug.

Am Strand gelandet geht ihr Cifer nach. Rüstet ihn mit einer GF aus (ihr habt ja drei). Es ist der einzige Zeitpunkt im Spiel, wo ihr mit Cifer spielen werdet. Seine Gunblade funktioniert ähnlich wie die von Squall, in dem richtigen Moment auf den Auslöser drücken um den Schaden zu erhöhen. Sogar sein Limit könnte man einsetzen. Cifer niemals K.O. liegen lassen - genau Punktabzug. Auf dem Weg zum Marktplatz legt ihr alle Galbadianer. Dort angekommen, schaut ihr in der Gasse rechts nach weiteren Galbadianern nach. Nun scheint Cifer äußerst gelangweilt zu sein und ärgert den herumlaufenden Hund, als plötzlich mehrere Soldaten in die linke Gasse laufen. Die Truppe bemerkt den Dollet-Sendeturm und Cifer ignoriert den eigentlichen Einsatzbefehl und beschließt, sich dort umzusehen. Folgt ihm und ihr trifft auf mehrere verletzte Dollet-Soldaten und auf einen kleinen Unter-Boss – die Heckenschlange, die schwach gegen Eis ist und schwieriger ist als Ifrit. Cifer hat auch Recht, wer einen Gegner tötet, erhält mehr EXP als alle anderen.

Habt ihr mit Cifer Zauber gezogen, solltet ihr diesen im Menü erstmal auf Quistis übertragen, wenn nicht habt ihr sie umsonst gezogen. Am Turm findet ihr wieder das Mädchen aus dem Garden, das ihr rumgeführt habt. Sie ersetzt nun den Platz von Cifer, der ab jetzt allein unterwegs ist. Sie heißt Selphie Tilmitt. Springt ihr jedoch nicht hinterher, sondern lauft gemütlich und sicher rechtsrum, um Punktabzüge zu vermeiden. Im Turm drawt ihr links und speichert rechts ab, bevor ihr nach oben geht. Rüstet euch gut aus und koppelt alles optimal an HP. Selphie nicht vergessen. Ihr könnt ihr jetzt den zuvor auf Quistis geschobenen Zauber geben.



Auf dem Dach fummeln Biggs und Wedge (diesmal die Bösewichte \*g\*) an der Anlage rum. Kurz darauf bemerkt euch Biggs und löst einen Kampf aus.



**BOSS**

Name: Biggs, Wedge

Am Anfang steht euch nur Biggs gegenüber. Später kommt Wendge hinzu. Sind die zwei erledigt, erscheint El Viole.

Details zu diesem Bosskampf: [\[Klick\]](#)



Name: El Viole (besitzt GF Siren)

Details zu diesem Bosskampf [\[Klick\]](#)

Habt ihr gewonnen, müsst ihr in 30 Minuten den Strand erreichen – koppelt auch sofort Siren.

Aber als ihr gerade im Erdgeschoss des Sendeturms ankommt, ruft Biggs einen riesigen Roboter

herbei, der euch am Eingang des Turms angreift. Ihr müsst auf dem Weg zum Strand mehrmals gegen ihn kämpfen. Mitten im Kampf müsst ihr flüchten – funktioniert erst, wenn Xell es vorschlägt. Besiegen könnt ihr die Spinne erst auf der Brücke, also vergeudet nicht zu viel Zeit. Der Boss ist nicht Pflicht, aber ihr wollt ja SEED werden...Dazu müsst ihr jedoch wirklich extrem gut ausgerüstet sein. Besiegt ihr ihn, gibt's 100 Bonuspunkte bei der SEED-Bewertung, aber dafür keine actiongeladene Sequenz am Strand. Schafft ihr es nicht gibts ein Game Over, vergeudet ihr nur Zeit, gibt's Punktabzüge.

### OPTIONALER BOSS



Name: X-ATM092

HP: 5500\*

Fakten: schwach gegen Blitz/immun gegen Gift

Draw: Feuer, Eis, Vitra, Protes

AP: 50

\*Details zu diesem Bosskampf [\[Klick\]](#)

Lauft schnell und bleibt nicht an der pixeligen Umgebung hängen. Auf der Brücke springt X-ATM092 über euch drüber und ihr müsst, wenn ihr einen Kampf vermeiden wollt, kurz nach links laufen, und dann, wenn er wieder springt, nach rechts. Am Marktplatz solltet ihr den Hund vertreiben und dann bis zum Strand sprinten, wo euch eine atemberaubende Verfolgungssequenz erwartet, in der Quistis mit einem MG-Blaster den Roboter in die Luft jagt... Daraufhin kehrt ihr nach Balamb zurück.



### Der Abschlussball

In Balamb erwartet Squall & Co eine böse Überraschung – der nette Cifer und seine Kumpels schnappen sich das Auto und fahren ohne euch weg. Nun müsst ihr zu Fuß zum Garden, aber ihr könnt euch auch am Ausgang aus Balamb ein Auto schnorren und damit fahren. Im Garden könnt ihr am schwarzen Brett einem Gespräch von Shou, Cid und Quistis lauschen und dann zur Bücherei gehen, vor der Cifer steht. Er wird Squall zulabern bis die drei von vorhin erscheinen und sich ernsthaft mit dem Arsch unterhalten – bezüglich seines egoistischen Verhaltens in Dollet und der Befehlsverweigerung. Der Aspekt der Kameradenschweinerei in Balamb wird dabei vernachlässigt und nicht erwähnt oder ausdiskutiert. Letztendlich ertönt die Durchsage, dass alle SEED-Anwärter

umgehend zum Klassenzimmer im 2. Stock müssen.



Als Squall im 2. Stock ankommt, warten im Gang bereits mehrere unbekannte Gesichter und Xell. Redet mit allen und geht dann nach rechts, schon bald erscheint ein Garden-Aufseher, der Xell und Squall mit zu Direktor Cid bittet. Tadaaaa, herzlichen Glücksschlumpf, ihr habt die SeeD-Prüfung bestanden und seid nun ein echter originaler ultrakrasser SeeD! Neben Xell und Squall stehen auch die lustige (nervige) Selphie und der noch unbekannte Niida auf der Liste. Alle vier sind von nun an SeeDs. nach der Gratulation sollte Squall noch mal mit Cid reden denn dann gibts einen Kampffähler, der im Spiel öfter upgegradet werden kann (einmal im Wüstengefängnis in einer Zelle und einmal auf CD 2 oder 3 vom Joker in der Trainingshalle nach eurem Sieg). Ab jetzt bekommt ihr regelmäßig Sold, gemessen an eurem SEEDlevel (kann man durch bestimmte Situationen/Verhaltensweisen erhöhen oder senken. Durch Prüfungen im Menü unter Tutorial kann man sein SEEDlevel auch erhöhen). Sold bekommt man nach einer bestimmten Anzahl an Schritten.

Nun ab in Squalls Zimmer und Klammotten wechseln und abspeichern. Nach einem Gespräch mit Selphie geht's zum Ball und damit zu einigen wunderschönen Sequenzen. (Sollte sich der Wiener Opernball mal ein Beispiel dran nehmen) Da ihr schon wisst, das Squall ein nachdenklicher Kerl ist, erlaube ich es mir an dieser Stelle, die Geschichte aus seiner Sicht zu gestalten...

Nach diesen Geschehnissen geht ihr mit Squall in sein Zimmer - raus aus den Klammotten, rein in die Klammotten speichert erneut ab. Dann ab zur Trainingshalle, wo Quistis auf euch wartet. Das Ziel, ein geheimer Ort - oberhalb des Speicherpunkts. Auf dem Weg dorthin werdet ihr auf einen Archeodino treffen. Quistis erklärt nochmal wie man so einen Gegner am besten besiegt. Am Ziel angekommen folgt ein langes Gespräch von Quistis mit Squall... äh, dabei redet nur Quistis und Squall hört überhaupt nicht zu. (also so wie in echt^^) Auf jeden Fall verärgert das Quistis sehr und schließlich verlassen die beiden den geheimen Ort. Speichert unbedingt ab und führt die Runde zu Ende Richtung Ausgang, wo ihr Schreie hört. Das Mädchen, was wir am Anfang kurz auf der Krankenstation gesehen haben, wird von Monstern angegriffen. Als SEED ist es eure Pflicht ihr zu Helfen.(geht automatisch, ihr könnt garnicht anders)

## BOSS



Name: Granaldo, Raldo x 3

HP: 1500, 200

Fakten: schwach gegen Wind

Draw: Schlaf, Blende, Shell

AP: 14

Details zu diesem Bosskampf [\[Klick\]](#)

Plötzlich tauchen zwei mysteriöse, weiß gekleidete Kerle, mit tollen Stirnbändern aus den 70ern auf und schleppen das Mädchen weg. Was geht hier vor? Kehrt nun in Squalls Zimmer zurück, auf dem Weg benachrichtigt euch Xell, dass ihr als SEED nun ein Einzelzimmer bewohnt (ihr müsst nicht mal Kartons für den Umzug packen). Drinnen findet ihr eine alte [Waffen April] auf dem Tisch neben dem Bett, nicht vergessen zu lesen.

Am nächsten Morgen teilt euch Selphie mit, dass ihr zum Kartenleser müsst. Das ist südlich des schwarzen Bretts. Dort warten alle auf Xell, der mit einem coolen Airboard ankommt (hat er von Marty McFly geklaut...). Leider sieht es der Garden-Aufseher und beschlagnahmt das Teil. Eine folgende Konversation erklärt euch die nächste Mission. Ihr sollt mit dem Zug von Balamb nach Timber und dort eine der Rebellentruppe unterstützen. Das Passwort lautet „Es leben aber noch Eulen“. Danach redet ihr noch mit dem Direx, um die Wunderlampe zu erhalten. Falls ihr gut vorbereitet seid, fordert doch mal den Herrn Kramer auf ein Spielchen auf, um die Cifer-Karte von ihm zu erspielen! Eine günstige Gelegenheit, denn später habt ihr evtl. mit nervigen Regeln zu kämpfen.

Auf der Weltkarte speichert ihr ab und benutzt gleich die Wunderlampe, um einen Kampf gegen Diabolos hervorzurufen (das könnt ihr auch später machen)...aber warum warten, ihr seid schließlich SEEDs.

## OPTIONALER BOSS



Name: Diabolos

HP: 8000

Fakten: schwach gegen Wind und Gravit

AP: 20

Details zu diesem Bosskampf [\[Klick\]](#)

Am Ende gehört er euch als GF!

Ich schlage vor, ihr lernt mit Diabolos sofort die Ability Rauben, um von Bossen und Gegnern wertvolle Items zu klauen. Diabolos verfügt auch als einziger über die Abilities Gegner 50% und Gegner 0%. Geht schließlich nach Balamb zum Bahnhof. Der Eintritt in den Zug kostet euch satte 3000 Gil. Im Zug redet ihr mit allen bis Selphie weggeht. Speichert ab und folgt ihr, betretet dann das Abteil und ihr erhaltet von Xell, der sich auf der Couch amüsiert die Zeitschrift „Mein Hund Nr. 1“. Nun kommt auch Selphie und sieht sehr müde aus. Kurz darauf werden alle 3 paralyisiert und fallen in Ohnmacht...

## Die Mysterie Laguna



Die Handlung geht zu 3 unbekannt galbadiansichsen Soldaten über. Der Typ mit den langen Haaren ist Laguna Loire, und er besitzt automatisch alles, was ihr an Squall gekoppelt habt. Der große Kerl ist Ward Zaback und verfügt über Xells Kopplungen, und der schlanke, mit 2 Schwertern, ist Kiros Seagul, der Selphies Abilities erhält (sicherheitshalber sollte man die Kopplungen trotzdem überprüfen). Dieses Team ist sehr stark, läuft einfach den Weg entlang bis ihr zu einem Auto kommt und steigt ein. In Deling City angekommen lauft ihr nach rechts (keine Angst vor Autos und Bussen, die tun euch nichts) und sucht das Hotel auf, wo ihr speichert und die Treppe rechts nach unten geht.

Die Jungs beschließen, den Abend durchzusaufen, als Julia "Heartilly" (hmm) auftaucht und eine Melodie am Piano spielt. Laguna ist in Julia verliebt und geht zu dieser, als plötzlich seine Knie weich werden und er einen Krampf bekommt – bei ihm ist es üblich, wenn's um Frauen geht. Am Ende lädt ihn Julia in ihr Zimmer ein. (nicht das was ihr denkt) Redet an der Rezeption mit der Dame und ihr findet euch in Julias Zimmer wieder. Es folgt eine lange Konversation zwischen den beiden und nach dieser landet ihr wieder bei Squall & Co.

## Präsidenten-Entführung

Die Verwirrung hat die Truppe überwältigt. Alle stellen fest, das gleiche geträumt zu haben und können sich das ganze nicht erklären. Nach der Durchsage steigt ihr in Timber aus... Gleich nach dem Ausstieg labert euch ein Mann an und bietet euch 3 Antwortmöglichkeiten. Die richtige ist natürlich „... es leben aber noch Eulen“ (Warum diese Antwort? Weils weiter oben so steht!). Danach folgt ihr ihm zum Zug und steigt ein. Es folgt wieder eine Unterhaltung und Thon bittet euch, die "Prinzessin" aufzuwecken. Diese befindet sich am Ende des nördlichen Ganges. Squall muss feststellen, dass es das Girl ist, mit dem er das Tanzbein geschwungen hat. Sie entpuppt sich als Rinoa Heartilly (Déjà-vu) inkl. ihrer Hündin Angel. Schnappt euch die Zeitschrift auf ihrem Tisch und geht zurück zu den anderen.

Ihr bekommt eure Mission erklärt, in der es gilt, den falschen Waggon mit dem echten Waggon mit dem Präsidenten Deling drin auszutauschen (nee is klar). Bevor es losgeht, werft einen Blick in den Raum im nördlichen Gang, speichert ab und seht euch die süße Attrappe des Präsidenten an. (Die Erleuterung des Plans dauert eine wenig.....ihr habt viel Zeit zum nachdenken^^) Danach könnt ihr anfangen!





- 1) Auf [Wache-2] hinaufsteigen.
- 2) Auf [Wache-2] vorarbeiten.
- 3) Auf [Präsident] vorpirschen.
- 4) Die Kopplung von [Wache-1] trennen.
- 5) [Attrappe] und [Eule] einklinken.
- 6) Kopplung von [Wache-2] trennen.
- 7) [Eule] und [Präsident] wegfahren.

Rinoa  
 "Für diese 7 Arbeitsschritte haben wir ca. 5 Minuten."

Zunächst wird das Team auf den anderen Zug springen (O drücken). Nach einer Szene mit dem Präsidenten dürft ihr eure ersten 3 Codes eingeben. Angefangen bei Dreieck, geht es im Uhrzeigersinn weiter. Dreieck ist 1, O ist 2, X ist 3 und Rechteck ist 4. Wenn sich ein Soldat nähert, geht sicherheitshalber hoch. Zeit habt ihr genug und selbst wenn ihr verliert, fangt ihr wieder auf dem Zug an und habt evtl. sogar mehr Zeit. Gebt die Codes ein und lauft weiter. Beim nächsten Entkoppeln müsst ihr mittels der R2/L2-Tasten schauen, ob jemand kommt. Hier gebt ihr die 5 Codes ein und ihr befindet euch automatisch wieder im Zug. Speichert am besten noch ab, koppelt G.F.s und sonstiges und folgt Rinoa zum Präsidenten... Oha, heutzutage sehen Fälschungen aber richtig real aus – müsst ihr feststellen und ein Kampf gegen das Double beginnt...

## BOSS



Name: Double, Namtal-Utok

HP: 500, 2500

Fakten: Namtal-Utok ist schwach gegen Holy, Beben und Feuer/annulliert Gift

Draw: Präsident: Vita; Namtal-Utok: Medica, Doppel, Tobsucht, Saugen

AP: 20

Details zu diesem Bosskampf: [\[Klick\]](#)

Jetzt seid ihr wieder im Konferenzraum des Eulen-Zuges. Nach ein paar Gesprächen macht ihr eine Dreiergruppe und verlasst den Zug. Seht euch in der Stadt um und kauft neue Zeitschriften. Im Timber-Maniacs-Gebäude wartet die Girly Times auf dem hinteren Stapel (dafür schenkt euch Thon später eine Shiva-Karte) sowie Eisga (versteckt) im Raum links. In einem Zimmer liegt noch eine Timber Maniacs. Verlasst das Gebäude und geht nach rechts, die Treppen runter, bis ihr 2 Galbadia-Soldaten entdeckt. Betretet die Kneipe und ihr seht hinten einen zugerichteten Alkoholiker, der euch die Tür zum Ziel versperrt. Höflich wie ihr seid, kauft ihr Mimett-Wein und spendiert ihm eine Flasche (in der Bar erhältlich) – damit dies geht, redet mit dem Mann im violetten Anzug und antwortet auf die beiden Fragen mit jeweils der 2. Antwort; ihr bekommt eine Karte sowie Getränke im Wert von 100 Gil zu kaufen. Lauft weiter, speichert ab und folgt der Gasse.

Nach einer Szene stürmt ihr den Sender, in dem sich Cifer aufhält, doch dieser wird von der Hexe durch die Wand verschleppt. (offiziell heißt es, dass Cifer hingerichtet wurde) Folgt ins Haus neben dem Timber-Maniacs-Gebäude und sucht dort Schutz. Redet mit Quistis (die jetzt auch zu eurer Gruppe gehört) und versucht das Haus zu verlassen. Danach formiert ihr eine Dreiergruppe und der Besitzer des Hauses spendiert euch 5 Gegenstände: Phönix-Feder, Potion, Goldnadel, Gegengift und Mega-Pille. Draußen ignoriert ihr den Soldaten und geht nach rechts. Watts und Thon erwarten euch, letzterer gibt euch Fahrkarten für die Fahrt nach Garden-Ost. Geht geradeaus, über die Brücke auf die andere Seite und fahrt ans Ziel.

Seid ihr raus aus dem Zug, könnt ihr noch ein wenig trainieren, neue Monster erwarten euch.

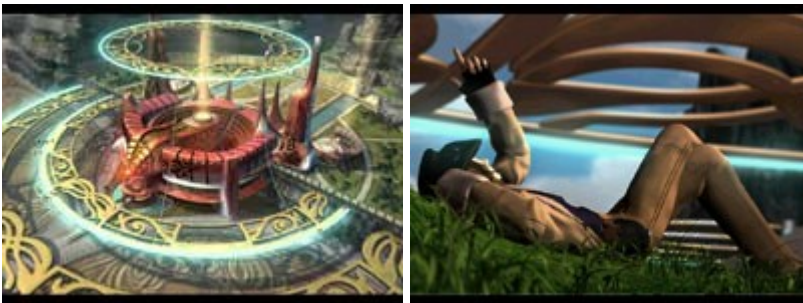
Achtnließend geht zum Wald zwischen zwei großen Felsen nach Norden. Im Wald bemerkt ihr, dass er euch bekannt vorkommt – ja richtig, war hier nicht unser Casanova Laguna? Und als wär dies nicht seltsam genug, kippt die Party bis auf Rinoa um... Laguna's Szenario beginnt...

### **Laguna in Esthar und Irvine**

Unser Heldentrio ist jetzt an einer Ausgrabungsstätte in Esthar. (erst einmal die Kopplungen checken) Lauft weiter, bis euch Esthar-Soldaten angreifen. In diesem Gebiet sind recht starke Gegner, also kann man gut aufleveln. Wenig später kommt ihr bei einer Leiter an, steigt hinunter und seht euch an der linken Wand um, wo ihr einen Schlüssel findet, den ihr gleich verliert. Weiter des Wegs also... bei den 3 Türen positioniert ihr Laguna auf die mittlere und betätigt X. Weiter rechts geht es weiter, wo ihr die Wirkung eurer Falle von gerade eben ansehen könnt. Im weiteren Screen findet ihr bei den Metallstangen einen weiteren Schlüssel, der auch in die Hose geht bzw.

verschwindet. Links werdet ihr auf eine Zündschalter treffen – rot vor blau :) Betätigt den roten vor dem blauen Schalter und lauft weiter, die Treppe hoch und immer weiter bis zu einem gekrümmten Tunnel. Hinter dem Felsblock steckt ein Drawpunkt. Nach ein paar Screens kann man speichern und wenn ihr weitergeht, landet ihr schließlich in einer Sackgasse... vor euch eine Klippe, darunter Meer (schöner Ausblick) – hinter euch Esthar-Soldaten (weniger schön). Nach 4 Kämpfen (1, 2, 2, 2 Soldaten) und nach dem Tod des letzten Minenarbeiters, der eure HP auf 1 senkt, gibt es keinen anderen Ausweg mehr als hinunter zu springen. Der nette Laguna schiebt seine Kollegen runter und folgt kurz darauf unfreiwillig dem Schicksal seiner Freunde...

Ihr landet wieder bei Squall. Wenn ihr seine beiden Kollegen untersucht, haben die je 1 HP... so wie Kiros und Ward nach dem Angriff des letzten Minenarbeiters. Rüstet euch aus und verlasst den Wald, hinter dem ihr den Garten des galbadianischen Kontinents erblickt... Tretet hinein und seht euch um (und schonmal gedanklich die Umgebung abspeichern).



1. Stock: der linke Gang führt zu nichts besonderem. In der Mitte ist ein Drawpunkt. Im Gang rechts sieht man 2 Türen. Hinter der rechten sind ein paar Spieler, hinter der linken ein Hockey-Feld (die haben ein Hockeyfeld??). Hier kann man wunderbar trainieren und im Nu aufleveln sowie kräftige Zauber erlernen. Hinter der Tür im Nordwesten ist ein Drawpunkt und ein Spieler. Zurück zur Lobby, geht's nach Norden, wo ein paar Galbadianer Liegestützen machen. Die Treppe rechts führt euch in den 2. Stock. Ihr erlebt eine Sequenz, redet mit Xell und Quistis kommt. Redet dann mit Rinoa und Selphie und Squall verlässt den Raum (die Nerven). Lauft runter und ihr seht, wie Xell eifrig bei den Liegestützen mitmacht (solltet ihr auch mal versuchen, nicht nur vor der PS hängen). Geht zur Lobby, unterhaltet euch mit Fu-Jin und Rai-Jin über Cifer und geht zum Ausgang, wo ihr mit Rinoa redet. Darauf kommt Dodonna, der Direx des Galbadia-Gardens. Er stellt euch seinen Meisterschützen und Schüler vor, Irvine Kinneas, der mit Rinoa und Selphie den Abgang macht (Die Gruppe solltet ihr ändern, denn sonst fällt euer SEED-Level). Geht draußen nach Nordwesten und fahrt für 3000 Gil mit dem Zug nach Deling City...

Im Zug läuft Selphie wie gewohnt weiter in den Gang, Irvine folgt ihr. Labert mit ihr und nachdem ihr in Deling City angekommen seid, steigt ihr aus und erkundet die Stadt... Euer Ziel ist die Villa des Oberst Carway, einfach mit dem Bus hinfahren. Den Eingang dorthin versperrt euch eine Wache. Sie sagt, ihr sollt ihr das Passwort aus dem Grab des unbekanntenen Königs verraten. Ihr kriegt eine Karte des Grabs und macht euch am besten auf den Weg zur Autovermietung, denn der Weg dorthin ist relativ lang. Seit ihr so geizig wie ich, geht zu Fuß.

## Die Brothers



Es geht nach Norden, zum Ende der Landzunge.

Dort findet ihr eine Art Wald – geht hinein und speichert ab, bevor ihr weitergeht. Puh, sieht wohl übel aus auf der Karte... Aber mit einem Trick kommt man immer raus: immer die rechte Wand entlanggehen (funktioniert übrigens auch in einem echten Labyrinth, nur für den Fall...). Lauft weiter und ihr findet auf dem Boden den Code für die Villa... (ist leider jedesmal ein anderer) eigentlich ist es Zeit abzuhauen, aber in diesem Grab gibt es eine weitere G.F. und 2 supergute Karten, also bleibt noch ein wenig. Lauft nun immer die rechte Wand entlang bis ihr zu einem geraden Abschnitt kommt. Am Ende ist eine Statue, die euch angreift... Wer etwas Orientierung besitzt, kann auch die Karte nutzen. In dem Labyrinth werdet ihr ab und zu gegen blaue Puddings kämpfen. Diese sind gegen physischen Schaden fast immun (nur 10% Schaden) aber auch im Wechsel gegen einige Zauber. Am einfachsten Diabolos' Ability Gegner 0% koppeln. (habt ihr nicht, tja selbst Schuld)

### OPTIONALER BOSS

Name: Secreto

HP: 2500

Fakten: schwach gegen Wind und Gift/absorbiert Beben

Draw: Shell, Protes, Tobsucht, Engel

AP: 0

Besiegt ihn gleich, wenn ihr zum ersten mal im Grab seid, dann hat er wenig HP, die aber bis auf 36000 wachsen können, wenn ihr später kommt. Besiegt ihn mit Aero und Hau-Drauf-Techniken und benutzt Anti-Z, weil er sich ständig regeneriert.

Secreto haut ab, folgt ihm in die Mitte des Labyrinths und stellt euch erneut dem Kampf.



### OPTIONALER BOSS /B

Name: Secreto & Minotaurus (G.F.)

HP: Secreto: 3000, Minotaurus: 4000

Fakten: beide schwach gegen Wind und Gift/absorbieren Beben

Draw: Secreto: Shell, Protes, Tobsucht, Engel, Minotaurus: Shell, Protes, Tobsucht, Doppel

AP: 40

Details zu diesem Bosskampf: [\[Klick\]](#)

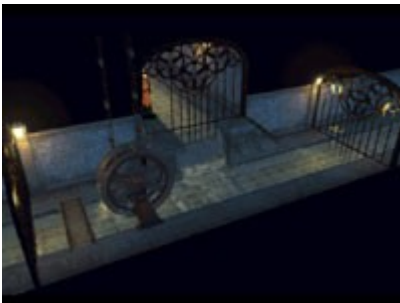
### **Operation: Assassin**

Der Geist des unbekanntes Königs beschenkt euch reichlich mit 2 seltenen GF-Karten und ihr könnt verschwinden. Zurück in Deling City, folgt ihr wieder zur Villa des Oberst Carway und gebt das Passwort frei (Ihr habts vergessen, Gedächtnistraining und nochmal ins Grab^^). Dies ist jedoch etwas verdreht. Bei 016 tippt ihr 610 rein :)! In der Villa erklärt euch der Oberst, Rinoa's Vater, die Lage und demonstriert euch darauf das Attentat. Nun teilt er euch in 2 Teams auf, das Triumphbogen-Team und das Scharfschützen-Team, das aus Squall und Irvine besteht. Der Rest gehört zum anderen Team und darf die Hexe in die Falle locken. Letztendlich wird Rinoa im Haus eingesperrt.

Während des Rundlaufs beschließt Quistis jedoch, Rinoa wieder zu befreien und das Triumphbogen-Team läuft zurück zur Villa. Hoppla, da läuft ja wieder was schief (war klar). Rinoa schafft es zu entkommen während ihr ins Zimmer lauft und die Riegel die Türen schließen. (witzig, eigentlich müssten sie sich begegnen, eigentlich) Ein Team ist vorerst raus aus dem Spiel...

Die kluge Rinoa ist in euren Händen. Lauft hinter den Lastwagen und klettert in die Kanalisation runter, um die Zeitschrift einzusammeln, und dann die Kisten am Lastwagen hoch. Klettert weiter, bis ihr im Hexenpalast ankommt. Rinoa versucht nun, vergeblich ihren Hexensiegel-Armreif der Hexe anzulegen und wird hypnotisiert. Nach einer Ansprache tötet die Hexe den Präsidenten Deling und beschwört 2 Echsen, die Rinoa bewachen sollen. Die Story geht über zu Quistis & Co.

Hmmm... wie soll man nur rauskommen aus diesem verdammten Laden? Untersucht mal das schöne Glas im Schrank in der oberen linken Ecke des Zimmers und ihr seid frei!!!



Willkommen in „Deling-Downtown“. Am Ende der Treppen erwartet euch eine Kanalisation. Hier müsst ihr über Wasserräder (X drücken) und durch Türen laufen, wobei ihr ein paar Sachen einsacken könnt. Wenn ihr vorerst einen kurzen Abschnitt hinter euch habt, wird die Story zu Squall überschalten...

Lauft wie Rinoa vor euch, zusammen mit Irvine die Kisten hoch zum Palast. Koppelt jedoch G.F.s und rüstet euch aus. Im Palast findet ihr die bewusstlose Rinoa, die von den Schmelken so zugerichtet wurde. (das kriegen die zurück)

### **BOSS**



Name: Schmelke, 2x (G.F.)

HP: je 1000

Fakten: schwach gegen Holy und Beben/annulliert Feuer und Gift

Draw: Vita, Stein, Carbuncle (G.F.)

AP: 20

Details zu diesem Bosskampf: [\[Klick\]](#)

Lauft weiter und öffnet die Bodenluke, die euch in die Spieluhr mit dem tollen Sniper-Gewehr führt. Die Story schaltet zurück zu Quistis... (hier findet man insgesamt 3 Drawpunkte...) Lauft geradeaus und durch die Tür oben links weiter. An der Leiter vorbei geht es weiter und durch das Tor oben rechts im nächsten Screen. Lauft wieder geradeaus, dann nach rechts und wiederum vorwärts. Klettert über das Wasserrad und geht durch die Gittertür unten durch, dasselbe im nächsten Bild. Selbiges wird im nächsten Screen erledigt. Ihr seid wieder am Anfang... lauft rechts, hoch und dann den langen Pfad entlang bis zum Speicherpunkt, wonach ihr hoch in den Triumphbogen klettert. Habt ihr es rechtzeitig geschafft? Die Parade hat bereits begonnen... Jetzt, wo es drauf ankommt, hat Irvine seine Höschen voll (der Loser) und weigert sich zu schießen... Letztendlich, wo es bereits zu spät ist, ballert er eine Kugel ab, die von der Hexe abgewehrt wird. (kann ja keiner ahnen, dass die ein Schutzschild hat) Koppelt die GF an das Trio und Squall schnappt sich wie aus dem Nichts einen Wagen (wo er den whl her hat) und rast auf den Triumphbogen zu, in dem Quistis & Co den Hexenwagen festhält. Cifer will zuerst gegen euch kämpfen, er ist jetzt nämlich ein Hexenritter... \*g\*

## BOSS



Name: Cifer

HP: 1250

Fakten: ---

Draw: Feuer, Vitra, Engel

AP: 0

Details zu diesem Bosskampf: [\[Klick\]](#)

So viel zum Thema Hexenritter. Cifer ist platt, jetzt kommt die Hexe dran.

## BOSS



Name: Edea

HP: 5200

Fakten: ---

Draw: Vitra, Anti-Z, Engel, Doppel

AP: 20

Details zu diesem Bosskampf: [\[Klick\]](#)

Ein paar Minuten später solltet ihr Edea schon besiegt haben. (wenn nicht, seid ihr keine SEEDs^^)

Gewonnen und doch verloren?

Die wütende Edea feuert Eisga auf Squall ab, den es anscheinend tödlich trifft... Squall fällt mit dem Eissplitter in der Brust vom Hexenwagen in die Tiefe. Rinoa schaut ihm vergeblich hinterher.– CD 1 ist fertig.

Jetzt bloß keine Zeit verlieren, ganz schnell CD wechseln und auf die Lösung für [\[CD 2\]](#) klicken.

# Final Fantasy VIII ~ Komplettlösung CD 2

[CD 1](#) ~ [CD 2](#) ~ [CD 3](#) ~ [CD 4](#)

## Laguna in Winhill



Wenn die CD funktioniert, findet euch in Laguna's Haus in Winhill wieder. Ein kleines Mädchen, Ellione, will, dass Onkel Laguna in Raines Haus hinübergeht, um einen unbekanntem Mann zu sprechen. Tut dies, und ihr findet dort Kiros. Nach einem langen Gespräch (tellt ihm alle möglichen Fragen) rüstet ihr die beiden aus und steuert sie nach Süden über die Holzbrücke. Geht über den Feldweg, geht dann nach rechts den Abhang hinunter und dann nach links. Nach einem Einkaufsbummel in der ärmlichen Stadt (unbedingt lesen was der Itemhändler sagt) geht ihr zurück zum Weg, aber Laguna nimmt einen anderen. Folgt Lagunas Weg über den Feldweg zurück und in die Stadt zu Raines Kneipe. Oben lauscht ihr einem Gespräch zwischen Ellione und Raine, dann meint Raine ihr solltet euch ausruhen solange sie das Essen macht. Geht zu Laguna's Haus in den oberen Stock und legt euch ins Bett...

[Review: Julia, die Dame von dem Piano, wartete auf Laguna, solange der im Dienst war, aber schließlich kam er nie zurück, sodass sie Oberst Carway heiratete... Julia's voller Name ist Julia Heartilly, sie ist Rinoas Mutter (unglaublich, wäre Laguna mit Julia zusammen gekommen, gäbe es keine Rinoa und auch keinen.....fast gespoilert^^)]

## Ausbruch

Ihr wechselt zurück zum „echten“ Team und findet euch im Gefängnis wieder. Xell redet mit allen in der Zelle ein paar Mal und man darf auch mal wieder Squall zu Gesicht zu bekommen, der in einer Zelle im Lift hochgefahren wird. (der lebt ja noch) Jetzt betreten ein paar Wachen die Gefängniszelle und schleppen Rinoa mit, nachdem sie Xell verhauen haben... Währenddessen wird Squall mit Elektroschocks dazu gezwungen, Cifer zu verraten, was das Geheimnis der SEEDs ist. Zurück bei Xell, kommt ein Moomba in die Zelle. Der arme Kerl bekommt auch die Brutalität der Wachen zu spüren. Xell verteidigt das kleine Wesen und Selphie versucht, es zu heilen. Bei Squalls Folter wählt ihr „Scheiß auf mein Leben“ und schaltet zurück zu Xell.

Redet mit Quistis. Daraufhin legen sich die Mädels auf den Boden und Xell trickst den Wachmann aus. (der älteste Ausbruchtrick der Welt, funktioniert auch in einem FF) Nachdem dieser ausgeschaltet wurde, verlasst die Zelle (Xell ist allein) und lauft links die Treppe hoch. Dort müsst ihr 2 Wachen erledigen, und schon habt ihr eure Waffen wieder! Nach ein paar Szenen, in denen Squall von den Moombas mit Laguna verwechselt wird und Xell die Waffen zurückbringt, betreten Biggs und Wedge die Zelle, die ihr besiegen müsst. Drawt unbedingt Regena von Biggs, da es ein neuer Zauber ist. G.F.s machen kurzen Prozess mit denen.

Biggs löst einen Alarm aus, sodass auf alle Ebenen Monster freigelassen werden. Rennt zur 13. Etage und blickt zwischendurch in Zellen rein, um Items zu finden. Gebt oben Squall seine Gunblade und er ist wieder im Team. Redet mit den Moombas, und sie werden euch auf einigen Etagen Abkürzungen bauen. Verlasst den Raum und Xell darf den Kran steuern, in den der Rest der



Truppe einsteigt. Unten lauft ihr nach rechts und ihr merkt, dass alles mit Sand zugeschüttet ist. Man hört Schüsse... (Peng, Peng)



Auf Etage 10 kann man gegen einen Gefangenen in einer Zelle TT spielen. Siegt man, wird euer "Kampfbericht" erweitert.

Lauft dann weiter und ihr werdet von Wachen verfolgt. Letztendlich springt Squall ein und kurz darauf schließen sich auch die Mädels an. Nach ein paar Ereignissen müsst ihr eine Party mit Squall und Rinoa bilden. Irvine und die restlichen beiden werden es mit den Schießwütigen aufnehmen. Lauft zur 14. Etage. In der 13. schaltet ihr zu Irvine. Lauft zum 3. Stock und steigt in den Kran ein. (bei dem vielen Gewechsel müsst ihr ständig die Kopplungen tauschen) Zurück bei Squall, redet mit den Moombas um eine Karte und ein Zelt zu bekommen. Lauft weiter durch einen Kontrollturm zum weiteren Kampf.

## **BOSS**

10GIM52As

Details zu diesem Bosskampf: [\[Klick\]](#)

Erledigt zuerst den Captain und dann die Roboter.

Geht zum Kontrollraum und betätigt den Kran. Lauft nun über die Brücke, worauf sich das Gefängnis im Sand vergräbt. Squall schafft es nicht ganz, also müsst ihr ihn retten: drückt nach rechts, sobald ihr ihn seht. Aus der Garage fährt ihr in die Wüste, wo Irvine meint, der Trabi-Garten werde zuerst von den Raketen zerstört. Es werden 2 Gruppen gebildet – Squall und 2 weitere gehen zum Balamb-Garten und Selphie mit 2 Kollegen zur Raketenbasis. Zieht Magie aus dem Stein, steigt mit Squall in die Lok und fährt ab... (achtet auf den Galbadia-Sodaten)

## **Die Offensive**

Im Nordwesten findet ihr die Raketenbasis. Kopple am besten gleich die G.F. und gehe rein. Speichert ab und geht durch die Tür mit der ID-Card, die ihr im Wagen gefunden habt. Lauft am Soldaten vorbei. Wählt auf keinen Fall kämpfen, sondern redet euch fein raus. Geht die Treppen runter und speichert. Links von der Treppe geht's nach hinten. Redet die Soldaten an und tut ihnen den Gefallen: geht zurück zum Raketenlift und sagt dem Mann bescheid. Dann wieder zu den Soldaten, die euch bitten, selber zu steuern. Geht zurück, hoch und zurück. Geht zum Generatorraum zum Pult und egal was ihr wählt, das Licht wird ausgehen. Geht raus und sagt den Soldaten, ihr wolltet auch grad Hilfe holen. Betretet den Raum wieder und schlägt die Penner zusammen. Am Raketenlift bittet euch ein Soldat um Hilfe. Nach erfolgreicher Aktion verlasst ihr den Raum und geht zum Pult rechts. (ihr könnt natürlich auch von Anfang ankämpfen, aber ohne Gewalt steigt ihr ein SEEDlevel) Wählt Target > Set Error Ratio > Maximum, dann zurück und

Data Upload. (IHR MÜSST DIES TUN, ODER DAS SPIEL IST KURZ DARAUF VORBEI!) Speichert ab und geht zum Kontrollraum, wo ihr kämpfen müsst. Nach dem Sieg links zum Pult, durch die Tür und wieder zum Pult. Wählt das Zeitlimit für die Selbstzerstörung (20-30 reichen völlig). Verlasst die Basis und ihr seht wie die Galbadianer fliehen und euch einsperren. Rennt über die Straße und ihr werdet von einer Maschine attackiert...

## BOSS



Name: BGH251F2

HP: 8400

Fakten: schwach gegen Blitz, Beben und Eis/annulliert Gift

Draw: Shell, Protes, Stop

AP: 4

Details zu diesem Bosskampf: [\[Klick\]](#)

Am Ende fliegt der ganze Laden in die Luft. Ob wir die Gruppe jemals wiedersehen ist fraglich....

## Garden in Gefahr

Squall kommt im Garden an, wo das totale Chaos herrscht. (aber immerhin steht der Garden noch) Ihr müsst inmitten der ganzen Pro-Cids und Pro-Masters Cid und Shou finden. Wählt bei der ersten Frage die 1. Option um nicht zu kämpfen und grast alle Areale gegen den Uhrzeigersinn ab.

- in der Bücherei wählt ihr die 2. Option und kämpft gegen eine Biene, wie aus dem Trainingsraum.
- in der Übungshalle folgt ihr den Kadetten und helft dem SeeD. 1.Option verbirgt einen Kampf gegen einen Archeodinos.
- am Parkplatz muss ein Grendel erledigt werden. Die SeeDs im Hintergrund schenken euch ein Zelt.
- in den Quartieren muss eine Raupe besiegt werden. Speichert ab.
- in der Mensa nehmt ihr es mit einem Bomber auf.
- sagt den SeeDs bei der Bühne dass ihr Pro-Cid seid, sodass sie euch später eine Hi-Potion schenken.
- vor dem Lazarett kämpft ihr gegen einen Granaldo.

Ihr seid fertig, sucht Shou am Aufzug auf und folgt ihr zum 2. Stock, wo ihr sie endlich erwischt. Im 3. Stock trifft ihr Cid, der euch zum Gewölbe des Gardens verhilft. In Wirklichkeit kann der Garden sich bewegen, und euer Ziel ist es, die veraltete Apparatur im Keller in Gang zu setzen (nur weiß zu diesem Zeitpunkt einer, dass das Teil fliegen kann). Fahrt runter zur MD-Ebene... Der Aufzug bleibt stecken, geht durch die Bodenluke raus und runter, wo ihr wieder durch die Luke geht. Koppelt Feuer-Zauber an EL-Angriff sowie Ifrit und geht weiter, bis ihr ein Rad drehen müsst. Lauft immer weiter runter bis zur MD-Ebene und zieht am Stein. Als Squall die Leiter hoch krabbelt, reißt diese ab und Squall landet in einem Kontrollraum (was für ein Zufall ^^). Betätigt den Hebel, geht runter zu den anderen und schiebt den Riegel vor der Leiter weg, die weiter runter

führt. Speichert ab und lauft weiter durch die Tür, die mit dem Hebel geöffnet wird. Habt ihr Feuer/Feura oder Ähnliches an EL-Angriff gekoppelt und Ifrit dabei, geht's weiter zu den nächsten Bossen...

## BOSS



Name: Ölspucker x2

HP: 12500

Fakten: schwach gegen Feuer/annulliert Aqua

Draw: Medica, Blind, Vitra, Konfu

AP: 20

Details zu diesem Bosskampf: [\[Klick\]](#)

Koppelt man das falsche Element, macht man mit Angriffen keinen Schaden, dann müsst ihr Feuer zaubern, oder neu laden.



Nach dem Kampf geht's weiter und eine Leiter runter. Links ist ein Bedienungspult – fummelt an ihm herum und ihr setzt ein gewaltiges Getriebe in Gang. Zusätzlich werdet ihr samt Plattform direkt ins Direktorat befördert. Die Raketen verfehlen schließlich den Garden, und Squall muss nachsehen was draußen abläuft. Lauft im 2. Stock nach hinten zum Deck und ihr seht den fliegenden Garden. Wieder im Gang wird Squall umgehend zu Cid gebeten – der Garden fliegt direkt auf Balamb zu! Mit Mühe und Not kann Squall um letzten Moment abdrehen und der Garden geht aufs Wasser...

Squall relaxt auf seinem Bett, als Rinoa (falls sie in der Party ist) ihn bittet, raus zu kommen. Am Wegweiser wirst du zum Masterraum gebeten. Kopple jetzt das beste, was du hast, natürlich auch GFs, und gehe zum Aufzug, mit dem du runter fährst. In dem Raumschiffähnlichen \*Ding\* sitzt Master Norg, der eigentliche Boss des Gardens. Er unterhält sich ne Weile mit euch und da er sauer ist, dass das Attentat nicht geklappt hat, kämpft er gegen euch. (wer ne große Klappe hat, wird eben umgehauen) Ein harter Kampf steht bevor...(mehr oder weniger)

## BOSS



Name: Norg (G.F.), Sugt- und Solt-Hisari, Celt-Hisari

HP: 12000, 2x 2500, 2000

Fakten: Norg: schwach gegen Aero und Tornado/annulliert Gift

Schutzpanzer: schwach gegen Gift/annulliert Blitz

Seiten-Kugeln: annullieren Feuer, Eis, Blitz, Gift, Aqua, Holy, Aero, Tornado

Draw: Norg: Shell, Protes, Vita, Leviathan (GF)

Schutzpanzer: Vitra

Seiten-Kugeln: Blitz, Engel

AP: 20

Details zu diesem Bosskampf: [\[Klick\]](#)

Ihr werdet sicherlich schnell hinter das System kommen und Norg vernichten.

### **Fisherman's Horizon**

Nach dem Sieg geht's zum Lazarett, von dort aus zum Wegweiser und in den 2. Stock, wo ihr aufs Deck geht. Es folgt ein Gespräch mit den weißen SeeDs die Ellione suchen (die Typen, denen wir schonmal in der Trainingshalle begegnet sind, ein paar Spielstunden früher). Ihr findet sie in der Bibliothek. Schließlich wird Ellione weggebracht und Squall landet auf seinem Zimmer... Verlasst es und es kommt eine Durchsage und FMV – der Garden schwimmt auf Fishermans Horizon (kurz FH) zu und rammt eine Anglerbrücke. Squall wird beauftragt, sich fürs Chaos zu entschuldigen (immer ich). Verlasst den Garden im 2. Stock über das Deck und lauft weiter bis zum Rundgang, wo ihr die Leiter runterklettert (nicht zum Lift gehen). Hier geradeaus, hoch, links, hoch und links zum Angler, der euch auf die Antwort „Wovon redest du?“ Okkult Fan III schenkt. Sprecht ihn noch mal an – ihr sollt bei seinen Freunden vorbeigucken. Jetzt lauft ihr zurück, mit dem Lift runter und in die Stadt...

Lauft weiter zum Haus des Bahnhofsvorstehers, das sich am Ende des langen Pfades befindet.

Rechts findet ihr einen unsichtbaren Ultima-Drawpunkt. Dann wieder raus aus der Hütte und nach oben den Pfad hoch. Galbadianer attackieren FH! (die suchen auch nach Ellione) Lauft zurück zum Bürgermeister, redet mit Dobe und seiner Frau. Lauft den Pfad wiederum hoch, speichert rechts ab und geht weiter nach rechts. Koppelt euer Zeug und greift ein!





## **Boss**

Name: BGH251F2

HP: 7500

Fakten: schwach gegen Beben, Aqua, Blitz/annulliert Gift

Draw: Shell, Protes, Stop

AP: 20

Details zu diesem Bosskampf: [\[Klick\]](#)

BGH251F2 ist schnell besiegt. Kurz darauf versinkt er im Meer und unsere Freunde klettern hervor. Ja, die Bande hat sich in dem Teil vor der Explosion geschützt. (nur komisch, warum wir gegen das Teil kämpfen mussten O.o)

## **Zeit für etwas Entspannung**

Nachdem Squall und Rinoa allein gelassen wurden, spricht Rinoa an und bedient euch am Drawpunkt an der zerstörten Station. Ihr könnt euch in dem Waffenladen umsehen, zu dem jetzt Zugang besteht (Drawpunkt in der Nähe), und lauft danach zum Garden zurück. Nach einem Treffen mit Selphie auf dem Schulhof unterhält sich Squall mit Cid im Kontrollraum. Letztendlich landet ihr wieder in F.H. wo die Truppe ein Konzert vorbereiten will, um Squall aufzumuntern. Xell, Irvine, Selphie und Quistis müssen mit je einem der 8 Instrumente ausgestattet werden. Es gibt:

- Gitarre
- Saxophon
- e-Gitarre
- Piano
- Geige
- Flöte
- e-Bass
- Kastagnetten

Und es gibt neben zahlreichen misslingenden Variationen 2 richtige (es ist im Prinzip egal, aber ihr müsst euch den Mist dann selber anhören ^^):

Song 1: Saxophon, e-Gitarre, Piano, e-Bass (ähnlich wie Rinoa's Theme)

Song 2: Gitarre, Geige, Flöte, Kastagnetten

Ist alles geklärt, steuert Squall aus dem Zimmer und wählt während der Konversation beliebige Antworten aus. Redet zweimal mit Irvine und geht die Leiter runter – das Konzert fängt an. Nach

dem netten Abend ist Squall wieder in seinem Zimmer. Danach geht's rauf zum 3. Stock wo ihr nach einer Unterhaltung den Typ anlabet und eure Party formt. Fliegt mit dem Garden nach Westen, wo früher der Galbadia-Garden war. Der Garden ist verschwunden und ihr könnt mitten in diesem Gebiet Magie ziehen (Drawpunkt). Dann könnt ihr einen kurzen Trip nach Winhill unternehmen und noch mal den Weg checken, wo das kleine Chocobo rum rannte. Kickt es mehrmals und ihr bekommt 4 Items. Mit dem Gizar-Kraut könnt ihr das Chocobo im Kampf aufrufen! (siehe GF) Untersucht die Statue links in der Villa (nördlich vom Marktplatz) und schnappt euch das grüne Item.

### Zeit für Sidequests

Werft auch mal einen Blick in das Shumi-Dorf. Zieht für 5000 Gil Ultima! (ihr dürft mittlerweile so viel Kohle haben, um es euch leisten zu können. Dann fahrt ihr mit dem Aufzug nach unten und geht ins Haus ganz links im Dorf. Hinten bastelt ein Shumi an einer Laguna-Skulptur. Redet mit ihm und stattet beim Dorfältesten einen Besuch ab. Danach geht ihr wieder zum Bildhauer, der euch verrät, dass er noch 5 Steine bräuchte, um die Skulptur zu vollenden.

1. Blauer Stein: untersucht den blauen Steinbrocken im Atelier des Bildhauers
2. Windstein: links vom Hotel findet ihr 2 Felsen, bei denen der Stein zu finden ist.
3. Lebensstein: rechts vom Haus des Dorfältesten ist ein Baum. Untersucht die Wurzeln, erklimmt die Klippe und schnappt euch den Lebensstein!
4. Schattenstein: wieder beim Dorfeingang, wo man Ultima drawen kann, ist rechts ein Schatten, den ihr untersucht.
5. Wasserstein: im Waschbecken vom Schöpfer, der neben dem Bildhauer wohnt, ist der Wasserstein versteckt.

Beim Dorfältesten kann man sich nun die Belohnung, den Phönix-Flügel, abholen. Was man damit machen kann? Schaut in die Rubrik GF unter Phoenix.



Jetzt habt ihr auch mal Zeit, Odin zu holen. (auch hier gibts den GF-Rubrik-Tipp) Betretet die Odin-Ruinen und vergewissert euch, dass ihr Diablos „Gegner 0%“-Ability habt. Speichert auch auf der Map ab, denn ihr habt nur 20 Minuten Zeit! Merkt euch, ihr könnt nicht die GF Tombery holen, also nehmt es gar nicht erst mit den Viechern auf. Ihr habt später unendlich Zeit dafür. Rennt rechts hoch und in die Kammer. Untersucht den Steinblock und ihr werdet mit einem Aufzug befördert. Die rechte Leiter führt zu einem Drawpunkt. Nehmt die linke und untersucht die blaue Kugel. Dann klettert ihr runter und untersucht die Kugel auf dem Boden – eine Treppe offenbart sich. Lauft bis zur Monsterstatue und klettert zu ihr rauf. Nehmt ein Auge raus und lauft die Treppe weiter bis zur nächsten Statue, wo ihr das Auge einsetzt. Ihr bekommt ein Passwort (notieren) und lauft mit beiden Augen zur ersten Statue zurück. Setzt sie ein, gebt das Passwort ein und ihr dürft Odin herausfordern!



## **BOSS**

Name: Odin

HP: 8000

Fakten: n/a

Draw: Stop, Tod, Doppel, Tripel

AP: 20

Details zu diesem Bosskampf: [\[Klick\]](#)

Ganz recht, Odin greift nicht an! Erledigt ihn bloß innerhalb des Zeitlimits. Odin gehört euch! Von Odin kann man ein Glücksbuch klauen.

## **BOSS**

Anschließend solltet ihr dort 20 Tombery killen damit König-Tombery erscheint.

Details zu diesem Bosskampf: [\[Klick\]](#)

## **Schwierigkeiten in Balamb**

Fliegt nun zurück nach Balamb (das ist da wo alles begonnen hat), landet in der Nähe und betretet die Stadt. Ihr müsst den Kommandeur der Truppen finden, was nicht ganz einfach ist. Redet mit ALLEN Leuten in der Stadt und dann mit Mutter Dincht. Übernachtet bei Xell im Zimmer und lauft dann zu dem Hafen, wo ihr mit den Wachen und dem Hund „redet“, der euch zum Bahnhof führt (folgen). Speichert schließlich, bevor ihr euch zum Hotel begeben, und rüstet euch bestmöglich aus. Es ist der härteste Kampf bisher! (mehr oder weniger^^)



## **BOSS**

Name: Rai-Jin

HP: 9000

Fakten: schwach gegen Gift/annulliert Blitz

Draw: Blitz, Blitzra, Shell, Protes

Soldat: Feura, Blitzra, Eisra, Vitra

AP: 12

Euer Ziel ist es, am Ende des Kampfes viele HP zu behalten, nutzt also Vitra der Soldaten völlig aus! Ohne Pause läuft die Truppe ins Hotel wo sie von Rai-Jin und Fu-Jin attackiert wird!

Details zu diesem Bosskampf: [\[Klick\]](#)



**BOSS**

Name: Raijin & Fujin (G.F.)

HP: Raijin: 9000, Fujin: 7500

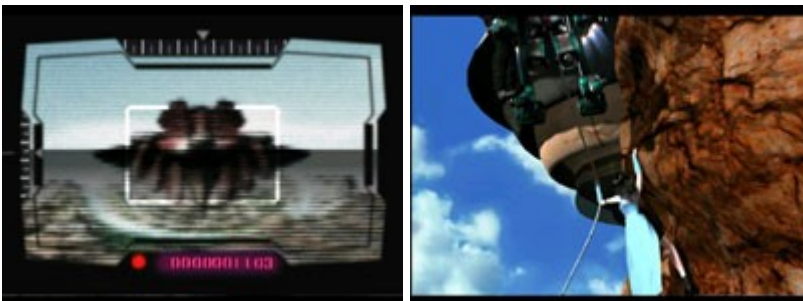
Fakten: Rai-Jin: schwach gegen Gift/annulliert Blitz, Fu-Jin: schwach gegen Gift/annulliert Wind

Draw: Rai-Jin: Blitz, Blitzra, Shell, Protes, Fu-Jin: Aero, Vitra, Pandemona (GF)

AP: 20

Details zu diesem Bosskampf [\[Klick\]](#)

## Krieg der Gardens



Fliegt zum Trabia Garden, untersucht das zerstörte Land bis ihr euch auf dem Basketballplatz wieder findet. Hier gibt es eine lange und bedeutende Sequenz... Fliegt danach in Richtung Edeas Haus, wo ihr auf den Galbadia Garden trefft. Hunderte von Galbadianern attackieren mit Robotern und Motorrädern (ja Motorräder) den Balamb-Garden. Fahrt mit dem Aufzug runter und lauft dann zum Schulhof, wo ihr Xell findet. Geht dann zur Brücke zurück. Bei jedem Wechsel der Truppen müssen die GF neu verteilt werden! Lauft mit Xell zum Schulhofrand und Rinoa gerät in Schwierigkeiten. Squalls Truppe rennt dann zum Klassenzimmer im 1. Stock, besiegt die Soldaten und redet mit allen Anwesenden. Auf der Brücke spricht Squall dann zum gesamten Garden. Wenn Squall von einem Soldaten bedroht wird, weicht den Angriffen aus und lauft zum Notausstieg hinten beim Balkon. Öffnet die Luke und ihr müsst gegen den Soldaten kämpfen, aber in Echtzeit. Weicht mit „Rechteck“ aus und tretet dann sofort zu (oder schlagt). Bevor ihr den Galbadia Garden betretet, bedient euch am Drawpunkt am Baum im Norden. Jetzt werden wir testen, wie gut ihr euch den Garden eingepägt habt.





Es ist ratsam, drinnen im Eishockey-Stadion zu trainieren, da die Gegner dort in Gruppen auftreten, leicht zu besiegen sind und viel Erfahrung geben! (Zu finden links vom Speicherpunkt) Jetzt müsst ihr Kärtchen suchen.

Keycard Nr. 1: rennt nach rechts, im Gang mit 3 Türen durch die einzige offene – die rechte – und die Treppen rauf. Lauft nach links, nachdem ihr euch mit Fujin und Raijin getroffen habt, und ihr bekommt vom Garden-Kadett im rechten Raum die Karte. Jetzt geht zum Speicherpunkt zurück.  
Keycard Nr. 2: nehmt den linken Weg und geht durch die linke Tür zum Eishockey-Platz. Ihr findet 2 Drawpunkte, einen davon in den Umkleiden. Rechts geht's raus und dort rechts rein. Der Kerl drinnen schenkt euch die 2. Karte. Zurück zum Speicherpunkt...

Jetzt holen wir uns erstmal Cerberus. Geht nach rechts und die Treppen rauf (da wo Fu-Jin und Rai-Jin sind). Öffnet die bisher geschlossene Tür. Springt auf den Tennisplatz und untersucht das südliche Tor (Drawpunkt). Geht nach links und immer nach Süden. Umkreist Cerberus und speichert unten rechts ab. Drückt „Kreis“ um den Kampf zu beginnen.



## **BOSS**

Name: Cerberus

HP: 10000

Fakten: annulliert Wind/absorbiert Blitz

Draw: Beben, Doppel, Tripel

AP: 20

Details zu diesem Bosskampf [\[Klick\]](#)

Zieht Magie von unter dem gelben Licht sowie da, wo Cerberus stand – Hast - und speichert. Nun solltet ihr auch Cerberus koppelnd. Geht nach Westen und links rein, um die 3. Keycard zu bekommen. Geht dann zurück und die Treppe zum 1. Stock hoch. Geht nach Westen zum Aufzug, der euch zu Cifer und Edea bringt. Speichert ab und ihr kämpft gegen Cifer.



**BOSS**

Name: Cifer

HP: 8500

Fakten: schwach gegen Gift

Draw: Feura, Blitzra, Anti-Z, Hast

AP: 20

Details zu diesem Bosskampf [\[Klick\]](#)

Obwohl Cifer stärker ist als letztes Mal, ist er dennoch kein schwerer Gegner. Speichert erneut ab und fährt mit dem Aufzug zum 1. Stock. Rennt zum Hörsaal rechts und ihr landet im letzten Kampf der 2. CD!



**BOSS**

Name: Cifer & Edea (G.F.)

HP: Cifer: 5000, Edea: 10000

Fakten: Cifer: schwach gegen Gift, Edea: ---

Draw: Cifer: Feura, Blitzra, Anti-Z, Hast, Edea: Eisra, Gravitas, Medica, Alexander (GF)

AP: 50

Details zu diesem Bosskampf [\[Klick\]](#)

Cifer ist hier etws stärker. Er setzt auch fast nur noch sein Limit ein. Ist er platt kommt Edea dran. Drawt Alexander von Edea.

Das wars, das Spiel ist zu Ende. Nee, hier gehts zu [\[CD 3\]](#)

# Final Fantasy VIII ~ Komplettlösung CD 3

[CD 1](#) ~ [CD 2](#) ~ [CD 3](#) ~ [CD 4](#)

## Rinoa's Koma und Laguna als Ritter

Squall liegt in seinem Bett, steht aber schon bald auf und besucht Rinoa auf der Krankenstation, deren Zustand immer noch kritisch ist. Squall hat sich verändert. Auf einmal macht er sich sorgen um andere. Auf der Brücke erhält er das Ziel, Edea in dem Waisenhaus zu besuchen. Fliegt also schnurstracks dorthin (Kap der guten Hoffnung, Südwesten) und schnappt euch die Timber Maniacs neben Cid, der sich draußen befindet (hinter dem Haus). Im Zimmer im Norden gibt es einen Drawpunkt, ihr findet des Weiteren noch einen Brief von Edea. Redet mit den beiden draußen und wenn ihr gespeichert habt könnt ihr die Cifer-Karte und die Edea-Karte von ihnen gewinnen. Ihr erfahrt ein wenig über Artemisia und nachdem ihr ca. viermal mit Edea gelabert habt, könnt ihr versuchen, den Ort zu verlassen. Ihr landet auf der Brücke des Gardens.

Besucht noch mal Rinoa. Squall kippt um und ihr schaltet wiederum zu Laguna, Ward und Kiros, die sich diesmal für ein Schauspiel vorbereiten. Laguna, als Ritter verkleidet, rennt auf die Prinzessin zu, als ein riesiger Rubrumdrache aufkreuzt. Es ist aber nicht wie abgesprochen eine Puppe, in der Kiros und Ward stecken, sondern ein echter! Im folgenden einfachen Kampf wehrt ihr mit Rechteck ab und greift mit X an. Attackiert einfach nach jedem abgewehrten Angriff. Wenn ihr mit einer Wahl konfrontiert werdet, nehmt die 2. Möglichkeit, da weder Ward noch Kiros ausgerüstet sind! Rennt nach links und speichert. Dann rüstet euch aus und erledigt den Drachen.

## BOSS

Name: Rubrumdrache

Fakten: Schwach gegenüber Eis/ absorbiert Feuer und Wind

Details zu diesem Bosskampf [\[Klick\]](#)

Alexander und Shiva leisten ganze Arbeit. Benutzt nicht Ifrit oder Pandemona. Bei der nächstbesten Gelegenheit hauen Laguna und Kiros ab...

Zurück bei Squall, speichert ab und geht zu Edea. Mit dem Schreiben und der Information segelt ihr zum Schiff der weißen SeeDs, wo ihr Ellione finden wollt. Mitten zwischen den Centra-Inseln nördlich vom Leuchtturm findet ihr das Schiff. Betretet die hintere Kajüte und ihr trifft Watts und Thon. Folgt Thon nach einer Unterhaltung und tauscht eure Girly Times gegen eine Shiva-Karte und ein Namensschild. Lauft nun die Treppe neben Watts runter und zeigt dem Chef Edeas Schreiben. Darauf erfahrt ihr, dass Ellione nach Esthar gebracht wurde.

## Edea im Team

Auf der Brücke gibt Squall Niida den Befehl, in Richtung Esthar zu fliegen. Da dieser aus technischen Gründen nicht kann, schnappt ihr euch die kranke Rinoa aus dem Lazarett und ihr findet euch in F.H. wieder, wo Squall – nachdem er den Garden verlassen hat – auf die Schienen kommt. Nach einiger Zeit labert er Rinoa zu, die natürlich nichts wahrnimmt (ihr Glück). Nehmt das Mädels wieder und geht weiter, bis ihr Edea und eure Freunde trifft. Lauft geradeaus bis zum großen Salzsee, wo ihr einen neuen Trupp bilden dürft. Lauft dann geradeaus, dann nach rechts, speichern und dann nach links bei der Kreuzung. Dieses kurze Stück ist daseinzige, wo ihr Edea benutzen könnt.

## **BOSS**

Name: Abadon

HP: 16000

Fakten: schwach gegen Holy, Heilung und Feuer

Draw: Vigra, Anti-Z, Aero, Medica

AP: 40

Details zu diesem Bosskampf [\[Klick\]](#)

Wohl der schwächste Boss im ganzen Spiel. Wer hier verliert sollte seine Playstation ausmachen und nie wieder einschalten.

Lauft weiter bis zum Energiefeld und untersucht es. Ein Durchgang erscheint und ihr klettert die unsichtbare Leiter hoch. Lauft geradeaus bis zum Pult, dann weiter bis zur Plattform, nach deren Halt ihr weiter lauft. Schließlich fällt die Truppe in Ohnmacht und ihr seid zurück bei Laguna...

### **Laguna und Ellione, nur Träumen ist schöner**

Das Kämpfertrio wurde gefangen genommen und arbeitet in Esthar. Nach kurzer Zeit bleibt Laguna alleine mit einem Moomba und einem Handwerker. Lauft zum Soldaten am Lift (\*Mittagspause\*), der im Gegensatz zu Laguna seine Mittagspause genießen darf. Die Wachen werden wegen eines Notfalls weggerufen, redet mit dem Moomba und holt euch Werkzeug vom Lift. Ein Wachmann bittet Laguna, Verstärkung zu rufen, daraufhin knallt dieser dem Moomba das Werkzeug rein und der kleine fällt (abgesichert) runter. Laguna soll zum Anführer der Anti-Adells werden. Besiegt die Wache und dann, wenn die beiden Freunde zurück sind, die andere. Flieht mit dem Aufzug nach oben zum Pandora Forschungslabor. Labert sie an bis sie mit der Waffen-Erstausgabe rausrücken (sie liegt unten). Redet draußen mit dem Handwerker, worauf Laguna beschließt ein Anti-Adell zu werden. Zurück ins Labor und mit dem Lift runter, die Wache killen und Odyne nach draußen folgen. Odyne verrät euch den Aufenthaltsort von Ellione, wohin die Drei auch fahren. Besiegt weitere Esthar-Soldaten Fahrt mit der Plattform hoch und durch die Tür und killt weitere Soldaten. Hinter der Glasscheibe ist Ellione – fummelt am Pult rechts herum, fährt runter und durch die Tür zu Ellione...

### **Der kurze Trip durch die Pandora**

Squall & Co werden zur Residenz gefahren wo ihr nach Lunar Gate verwiesen werdet. Rinoa bleibt zur Untersuchung hier, und ihr schaut kurz in die Shops im Osten, um euch aufzustocken und Hefte zu kaufen. Verlasst die Stadt und geht nach Osten zum Lunar Gate (sieht aus wie eine Abschussrampe). Geht hinein und folgt den Mitarbeitern. Squall, Rinoa und ein weiterer Freund darf zur Lunarside Basis in den Weltraum fliegen, wo Ellione ist. Steuert Xell (er bleibt da, um Edea zu beschützen) nach draußen, wo ihr die Lunatic Pandora auf Esthar zufliegen seht. Geht nach Esthar, lauft dreimal nach links und dann runter zum Labor. Geht zu Dr. Odyne, der euch erklärt, dass die Pandora 20 Minuten braucht, um über die Stadt zu fliegen. Es gibt 3 Kontaktstellen, um die Pandora zu betreten. Lauft dann hinaus und besucht Cheryl's Laden, um den Rosettastein (klingt komisch, ist aber sehr praktisch) zu bekommen. Lauft dann zum Kontaktpunkt 2. Also zurück zum Labor, nach Norden und dann nach rechts (Straßenkreuzung). Wartet, bis die Pandora am Punkt 2 angekommen ist und lauft nach rechts. Ihr seid in der Pandora (kommt euch bekannt vor?) und werdet von einem Soldaten (und evtl. einem GIM52A) attackiert. Nach dem Sieg schaut ihr euch in

der Pandora um. Rechts ist ein Drawpunkt, weiter oben ist ein weiterer bei den Aufzügen. Geht in den 02-Aufzug, runter und nach links. Lauft bis zum 03-Aufzug. Südöstlich ist unter der Leiter ein Drawpunkt. Betretet den 03-Aufzug und im Erdgeschoss den 01. Links unten ist ein Drawpunkt. Lauft hoch bis euch eine große Maschine aus der Pandora wirft. (lässt sich nicht vermeiden, ihr könnt euch später dafür rächen)

## **Abenteuer im Weltraum**

Squalls Kapseln landen in der Lunarside Basis. Redet mit Piet, lauft zu Rinoa und bringt sie zur Krankenstation. Folgt dann Piet in den Kontrollraum (die Treppen rauf). Deine 3. Figur läuft zum Monitor rechts, folgt ihr. Redet wieder mit Piet und lauft am Gang die Treppe hoch. Die Leute bei der Glasscheibe labern euch zu. Speichert am besten ab und lauft weiter zu Ellione, die die Laguna-Karte hat (einzige Möglichkeit! Und durch die blöden Regeln wird es ein Weilchen dauern). Nach einer Konversation lauft ihr zurück zu Rinoa, als plötzlich ein Alarm losgeht. Ellione geht zum Kontrollraum, Squall zur Krankenstation, bei der Rinoa ist. Kommt ihr nicht zu Nahe, ihr werdet nur weggeschleudert. Folgt ihr in den Kontrollraum, wo sie die Level 1-Siegel der Einrichtung, wo Adell festgehalten wird, öffnet. Lauft im Gang wieder die Treppe hoch und zur Umkleide gegenüber der Glasscheibe: Rinoa haut in einem Kosmonautenanzug ab! Geht zur rechten Umkleidekabine, zieht euch um und geht dort raus wo Rinoa verschwand. Folgt Rinoa, aber da ihr zu spät seid müsst ihr wieder zurück. Raus aus der Kabine und ihr trifft auf den Präsidenten. Er bittet euch, auf Ellione aufzupassen.

Im Kontrollraum seht ihr wie Rinoa das Level 2-Siegel deaktiviert. Adell's Sarg wird von der Träne des Mondes mitgezerrt. Lauft mit Piet und Ellione zur Rettungskapsel und ihr seht wie die Träne des Mondes den Sarg direkt in die Lunatic Pandora schleust. Redet Ellione in der Kapsel an. Schließlich wird die Basis von den Monstern zerfetzt. Nach einigen Versuchen, Rinoa zu helfen, wird Ellione ohnmächtig, sprecht sie an. Rinoa wird ebenfalls ohnmächtig. Squall entschließt sich, Rinoa zu retten:(muss er auch, Rinoa hat ne Hauptrolle) er geht zum Lift und geht zur Schleuse. Versucht, Rinoa in die Mitte des Bildschirms zu kriegen, dann kann Squall sie fangen. Schafft ihr es nicht, ist Rinoa verloren und das Spiel vorbei. Plötzlich taucht ein Raumschiff auf, in das die beiden klettern. Speichert ab und geht weiter zur Brücke. Ihr seht ein Alien, das unter euch herumläuft (diese müssen je in Farbpaaren getötet werden oder sie tauchen wieder auf!). Koppelt GF und Schlaf/Schweigen an ZU-Abwehr. Lauft am Ende die Treppe runter und killt den lila Propagator. Lauft weiter durch die große Tür, dann SCHNELL nach links und durch die Tür, um nicht vom ersten roten Propagator nicht erwischt zu werden. Killt den zweiten lila Propagator. Killt jetzt den ersten Roten, den ihr zuvor gesehen habt. Lauft die Treppe rauf, wo der erste Lila gekillt wurde, und ihr trifft oben auf den zweiten Roten. Wieder runter und durch die kleine Tür, wo ihr den ersten Grünen killt. Speichert ab und verlasst den Raum, geht durch die große Tür nach links wo der erste Lila gekillt wurde, und weiter nach links, wo der zweite Grüne wartet. Weiter links durch die Tür und ihr trifft den ersten Gelben, der etwas stärker ist als die anderen. Am Computer könnt ihr lesen, wie man die Propagatoren genau zerstört. Verlasst den Raum und lauft nach unten – die Tür wird entriegelt und ihr könnt durch. Hier, auf der Brücke, ist der zweite Gelbe. Speichert dann bei der Schleuse ab und durch die vorhin verriegelte Tür, dann hoch zur Kommandobrücke. Es folgen einige Sequenzen...genießt eyes on me.

In Esthar wird Rinoa als Hexe verschleppt (kaum zu glauben, die kleine ist ne Hexe). Squall rennt zur Ragnarok zum Raum, wo der erste gelbe Propagator war. Er erfährt, dass Ellione auch entführt wurde (verdammte). Rinoa soll anschließend zurückgeholt werden. Verlasst den Raum und die Ragnarok fliegt los. Mit dem Lift kommt ihr zur Brücke – Selphie steuert ab nun das Schiff (Frau am Steuer). Labert sie an und fliegt zum Hexenmausoleum (Autopilot oder manuell). Lauft drinnen nach ein paar Gesprächen nach links, Squall randaliert mit seiner Gunblade herum und Rinoa ist frei (eine nette Szene folgt, ab jetzt ist Squall Rinoas Hexenritter. Rinoa besitzt ab jetzt das Limit Vari).

Verlasst das Gebäude und fliegt zu Edeas Haus und vor dem Haus lauft ihr dann nach links. Am Blumenfeld wird noch etwas geredet, bis euch Xell unterbricht.

## **Ran an die Sidequests**

Fliegt nach Esthar, landet auf der Air Station und lauft zur Residenz. Ihr trefft anschließend den Präsidenten – es ist... Laguna ^^ . Kiros und Ward sind auch dabei. Fragt Laguna aus, als letztes über die Mission. Ihr sollt letztendlich in die Pandora invadieren und Adell vernichten. Die 3 Kollegen sind ab jetzt in der Ragnarok und können für Kartenspiele herausgefordert werden. BEVOR ihr die Pandora aufsucht, solltet ihr wissen, dass euch ab jetzt alle Side Quests zur Verfügung stehen und sie alle jetzt erledigt werden sollten. Denn auf CD 4 ist nicht alles möglich. Erledigt also Ultima Weapon, holt euch alle GFs, levelt hoch auf Level 100 (evtl. die GFs mit dazu), macht die Chocobo Quests durch und und und. Natürlich ist es auch hilfreich jetzt die Karten und Magie zu sammeln. Also, es ist noch alles offen und zu erreichen, nur zu!

## **BOSS**

Kactorius - Details zu diesem Bosskampf: [\[Klick\]](#)

Bahamut - Details zu diesem Bosskampf: [\[Klick\]](#)

Ultima-Weapon - Details zu diesem Bosskampf: [\[Klick\]](#)

Seid ihr nach vielen Stunden dann fertig, geht es weiter im Programm. Fliegt gegen die Pandora, speichert dann ab und wenn ihr das Schiff verlasst müsst ihr erneut gegen Fu-Jin und Rai-Jin kämpfen.

## **Alte Bekannte in der Pandora (die Welt ist eben klein)**

## **BOSS**

Name: Fu-Jin & Rai-Jin

HP: Fujin: 18000, Raijin: 22000

Fakten: beide schwach gegen Gift, Fu-Jin annulliert Wind, Rai-Jin annulliert Blitz.

Draw: Fujin: Aero, Vigra, Erzengel, Tornado, Raijin: Blitzra, Blitzga, Shell, Protes

AP: 20

Details zu diesem Bosskampf [\[Klick\]](#)

Beide sind stärker als je zuvor. Aber für euch nun kein Problem mehr.

Folgt den beiden und zum Eingang der Pandora, wo Biggs und Wedge sind. Sprecht sie ein paar mal an um das Gespräch zu belauschen. Dann mit dem blauen Lift runter und mit dem grünen hoch.

Speichert hier ab und lauft weiter, ein Robotor greift euch an! Jetzt habt ihr die Gelegenheit, euch persönlich für den Rausschmiss zu bedanken.

## **BOSS**

Name: Mobilwaffe BIS-8

HP: Mobile Type: 45000, linke/rechte Seite: 9500

Fakten: schwach gegen Blitz

Draw: Mobile Type: Feuga, Blitzga, Eisga, Aero, linke/rechte Seite: Vigra, Gravitas

AP: 40

Details zu diesem Bosskampf [\[Klick\]](#)

Ganz einfach! Dann weiter. Ein Boss nach dem anderen. Ihr wollt mehr. Ihr bekommt mehr.

Rennt weiter und ihr werdet in einen Kampf mit Cifer verwickelt...

## **BOSS**

Name: Cifer

HP: 28000

Fakten: schwach gegen Gift

Draw: Feuga, Blitzga, Eisga, Aura

AP: 40

Details zu diesem Bosskampf [\[Klick\]](#)

Ganz wichtig ist es, Aura zu drawen, ist die einfachste Möglichkeit an den goldenen Stoff ranzukommen.

Cifer wurde gedemütigt, gibt dennoch nicht auf und zerrt Rinoa zu Adell. Jetzt liegt es erneut an uns Rinoa zu retten und den Plan Artemisia zu stürzen in die Tat umzusetzen.

CD 3 ist vorüber. Aber nicht traurig sein, eine habt ihr ja noch --> [CD4](#)

# Final Fantasy VIII ~ Komplettlösung CD 4

[CD 1](#) ~ [CD 2](#) ~ [CD 3](#) ~ [CD 4](#)

## Hexen ohne Ende

Willkommen auf CD4

Verlasst den Raum und klettert rechts hoch, dann das Rohr entlang nach oben bis zur Brücke und dann in die Höhle. Benutzt Wünschelrute (Siren) und speichert ab. In der Höhle müsst ihr Adell bekämpfen. Koppelt Wind an EL-Angriff und rennt weiter.

### BOSS

Name: Adell

HP: 55000 (Rinoa: 10000)

Fakten: ---

Draw: Feuga, Blitzga, Eisga, Aero, Rinoa: Vita, Anti-Z, Regena

AP: 0

Details zu diesem Bosskampf: [\[Klick\]](#)

Schafft ihr es Rinoa "nicht" zu töten, gehts weiter, ansonsten müsst ihr wieder bei CD1 anfangen (nur Spass)

Laguna und Ellione kommen herbei und nach einigen Ereignissen tritt die Zeitkomprimierung ein. Ihr seid im Raum des Ursprungs und seht einen Speicherpunkt. Merkt ihn euch, sobald ihr ihn berührt tauchen viele falsche auf. Speichert ab und lauft geradeaus. Es folgen einige Kämpfe gegen Hexen mit den beeindruckenden Namen "Hexe"

### BOSS

Name: 12 Hexen

HP: Hexe A (6x): je 3500, Hexe B (5x): je 4500, Hexe: 50000

Fakten: ---

Draw: Hexe A: Blitzga, Feuga, Eisga, Hexe B: Hast, Doppel, Hexe: Aero, Holy

AP: 0

Details zu diesem Bosskampf: [\[Klick\]](#)

Ganz easy, bis auf die letzte Hexe. So langsam gewöhnt man sich an Hexen, biszur ultimativen ist aber noch ein weiter Weg.

## Artemisia's Schloss

Lauft durchs Haus zum Strand und ihr erblickt Artemisias Geisterburg. Lauft links die Ketten nach oben zu den 3 Portalen. Durchs obere könnt ihr zur Außenwelt zurück und ein Chocobo holen, mit dem ihr zur Ragnarok kommt. Benutzt das Portal bei der Ragnarok (Laufweg siehe Tricks) und es



erscheint ein viertes bei den 3 ersten. Das mittlere Portal bringt euch zur Centra-Serengeti Ebene, das untere in die Nähe von Deling City.

Vor dem Schloss könnt ihr Truppen aufteilen. Im Schloss werden viele eurer Befehle versiegelt, ihr müsst sie euch freikämpfen! Speichern könnt ihr jederzeit. Lauft die erste Treppe rauf und ihr trefft das erste Siegelmonster. Die Reihenfolge, in der ihr sie killt, ist egal. Ihr könnt auch mit einem anderen anfangen. Ihr müsst wissen dass ihr von jedem Siegelmonster weglaufen könnt!

## **BOSS**

Name: Sphinx

HP: 30000

Fakten: ---

Draw: Feuga, Blitzga, Eisga, Vigra

AP: 31

Details zu diesem Bosskampf: [\[Klick\]](#)

Der Boss ist extrem easy. Auf Limits und Abilities, Zauber usw. müsst ihr aber verzichten. Wählt nun einen Befehl, den ihr braucht. Lauft weiter die Treppe rauf durch die Tür zum Kronleuchter, der unter euch durch kracht. Geht durch die Bodenluke zum Weinkeller, wo unten das zweite Siegelmonster wartet.

## **BOSS**

Name: Tripel-Klinge (G.F.)

HP: 25000

Fakten: extrem schwach gegen Feuer/absorbiert Blitz

Draw: Hast, Tornado, Gift, ggf. Siren

AP: 30

Details zu diesem Bosskampf: [\[Klick\]](#)

Wählt den nächsten. Befehl aus und lauft zurück zum Kronleuchter, verlasst diesen und dann nach rechts, die Treppe runter, durch die Tür. Lauft runter und durch die Tür geradeaus zur Galerie. Links ist ein Gemälde mit einem unlesbaren Namen. Schaut euch alle Bilder an und geht zum großen Gemälde zurück. Nennt es „Vividarium et Interviligium et Viator“ – das nächste Siegelmonster erscheint.

Name: Dormen (G.F.)

HP: 30000

Fakten: schwach gegen Wind

Draw: Flare, ggf. Leviathan (kleiner Dormen: Medica, Anti-Z)

AP: 30

Details zu diesem Bosskampf : [\[Klick\]](#)

Konzentriert euch wiederum auf Dormen selbst. Dieser Boss ist auch nicht sonderlich schwer, aber durch sein "Saugen" verlängert sich der Aufenthalt ungemain.

Sucht euch den nächsten Befehl aus und lauft weiter zum Teamschalter. Das Team läuft von der Bodenluke geradeaus zum Hof, wo ihr im Brunnen den Schatzkammerschlüssel sucht. Dann lauft ihr geradeaus in die Kapelle, dort rechts rauf zur Holzbrücke, wo der Waffenkammer-Schlüssel ist. Rennt über die Treppe und er fällt runter. Schaltet zum anderen Team zurück. Lauft die Treppe runter zur Schleusenkammer, nehmt den Waffenkammerschlüssel aus dem Wasser und nach links in die Zelle. Schnappt euch den Schlüssel aus dem Skelett und das nächste Monster erscheint.

Name: Wolframator (G.F.)

HP: 30000

Fakten: stark gegen physischen Angriff

Draw: Gravitas, ggf. Pandemona

AP: 30

Details zu diesem Bosskampf : [\[Klick\]](#)

Der große Bruder vom Eisengigant reduziert eure physische Angriffskraft um 90%, versucht also nicht, ihn mit euren Waffen zu killen.

Lauft wieder zurück zu der Treppe die euch zu dem Kronleuchter geführt hat, der unter euch durch kracht. Lauft wieder hoch und nach rechts zum Teamschalter und wechselt zum anderen Team. Dieses läuft wieder hoch über den Kronleuchter zum nächsten Monster. Ihr könnt auch das Monster mit eurer ersten Gruppe besiegen wenn ihr mit dem 2. Team zum Schalter lauft und es dort lasst.

## **BOSS**

Name: Cocutos (G.F.)

HP: 15000

Fakten: stark gegen Eis

Draw: Holy, Carbuncle

AP: 30

Details zu diesem Bosskampf : [\[Klick\]](#)

Den Glaskasten hätte man natürlich schon eher machen können. Hätte mich aber aus dem Konzept gebracht^^

Lauft wieder zurück in die Waffenkammer. Zieht Ultima am vordersten Ritter. Koppelt 100 Tod an EL- bzw. ZU-Angriff und das nächste Monster ist Geschichte...

## **BOSS**

Name: Bisage, Gomani, Dromani, Gargantur (G.F.)

HP: Kopf: 11000, Hände: 7000, Gargantur: 15000

Fakten: schwach gegen Holy

Draw: Kopf: Medica, Hast, Gift, Rechte Hand: Gift, Gravitas, Beben, Regena, Linke Hand: Shell, Protes, Gargantur: Flare, Gift, Beben, Analyse  
AP: 42

Details zu diesem Bosskampf : [\[Klick\]](#)

Killt die 3 Körperteile, dann taucht der Gargantur auf.

Ihr habt eueren 6. Befehl entsiegelt und geht zur Schleusenkammer, nach oben und nach links, Treppe rauf und durch die Tür bis zum zerstörten Raum. Links ist ein Savepunkt. Speichert und lauft weiter nach links. Fahrt mit dem Fahrstuhl runter, dann nach unten und links durch die Tür. Um das nächste Siegelmonster zu rufen, müsst ihr alle 4 Särge öffnen. Die Kombination 4-3-4-2-1-4 ist korrekt, Catblepus erscheint.

## **BOSS**

Name: Catblepus (G.F.)

HP: 40000

Fakten: schwach gegen Beben und Aqua/absorbiert Blitz

Draw: Meteor, Alexander

AP: 30

Details zu diesem Bosskampf : [\[Klick\]](#)

Obwohl er mit Meteor angreift, ist der rote Bruder von Behemoth nicht sonderlich stark.

Noch ein Befehl ist frei. Verlasst die Kammer und lauft den Gang entlang bis zum Raum mit einer langen Treppe, lauft hoch und verlasst ihn durch die Tür – willkommen in der Eingangshalle.

Speichert draußen ab und teilt die Teams nach Geschlechtern auf (müsst ihr eigentlich nicht, Team1 ist schwerer als Team2, das ist wichtig, aber so lässt es sich besser erklären). Lauft mit dem Weiberteam die lange Treppe rauf nach rechts zur Galerie, dann zum düsteren Raum und nach links zum Lift. Fahrt runter und geht zum linken Aufzug. Mit dem Männerteam rennt ihr dann zum rechten Aufzug, sodass der Weiberaufzug hochfährt. Links ist eine Rumpelkammer mit dem Schleusenschlüssel. Geht raus, stellt die Weiber auf den Aufzug und die Männer verlassen ihren Lift. Der linke sinkt, also lauft ihr mit den Weibern runter bis zur Eingangshalle. Speichert und teilt die Truppen auf wie ihr wollt, aber das Männerteam eignet sich eh super für Kämpfe.

Drinnen geht ihr links die Treppe rauf durch die Galerie und dann die Treppe runter. In der Schleusenkammer betätigt ihr den Hebel, um die Schleuse zu schließen. Geht nun von der Eingangshalle zum Kronleuchter und fliegt runter, dann geradeaus in die Kapelle zur Orgel. Drückt alle Tasten gleichzeitig. Lauft nun draußen im Hof nach rechts zur Öffnung. Habt ihr bei der Orgel alles richtig gemacht, sind die Gitterstäbe weg. Wenn's nicht so ist, noch mal zurück zur Orgel... Ansonsten schnappt ihr euch drinnen den Rosetta-Stein und geht zurück zur Kapelle, die Treppe rauf über die Brücke rauf zur Glocke. Stellt euch links von ihr hin und springt auf sie drauf wenn sie vor euch ist. Geht durch den Spalt zum letzten Siegelmonster.

## **BOSS**

Name: Tiamat (G.F.)

HP: 90000

Schwierigkeitsgrad: 0/15

Fakten: stark gegen Feuer und Blitz/annulliert Wind  
Draw: Aero, ggf. Eden  
AP: 30

Details zu diesem Bosskampf : [\[Klick\]](#)

Bahamuts großer Bruder (überall Verwandte) hat Eden bei sich den ihr jetzt ziehen könnt, wenn ihr ihn nicht habt.

Schaut nun bei „Bosse“ nach und erledigt Omega Weapon, bevor ihr zum finalen Kampf geht. Fertig? Okay, dann los. Verlasst den Raum, wo ihr Tiamat bekämpft habt, springt mit der Glocke zur linken Seite und lauft nach oben zur kleinen Öffnung rechts. Im Uhrwerk geht's nach unten zum Ziffernblatt. Klettert über die Zeiger zur Leiter links, runter und nach rechts zur weiteren Leiter. Am Ende des Wegs könnt ihr speichern und dann zum finalen Showdown gehen :) Rüstet euch bestmöglich aus, auch wenn es im Spiel bereits schwierigere Kämpfe gab.

## **BOSS**

Name: Artemisia (Anfangsform)

HP: 50000  
Fakten: schwach gegen Gift  
Draw: Hast, Gemach, Reflek, Gravitas  
AP: 0

Details zu diesem Bosskampf: [\[Klick\]](#)

Ihr habt sie schon besiegt, doch der Kampf hat gerade erst begonnen.

## **BOSS**

Name: Griever

HP: 125000  
Fakten: annulliert Erde/absorbiert Gift  
Draw: Bio, Beben, Tornado  
AP: 0

Details zu diesem Bosskampf : [\[Klick\]](#)

Wer es gemerkt hat, ist Griever Squalls Halskettenmonster. Naja, die zwei haben ja was gemeinsam – sie sind stark, sehr stark.

## **BOSS**

Name: Griever-Artemisia

HP: 175000  
Fakten: ---  
Draw: Feuga, Blitzga, Eisga  
AP: 0

Details zu diesem Bosskampf: [\[Klick\]](#)

Eine nette Fusion, die euch nicht stoppen kann. Jetzt gibts nur noch einen Gegner, oder besser gesagt eine Gegnerin.

## **ENDBOSS**

Name: Artemisia (Ultimecia)

HP: 250000

Fakten: ---

Draw: Holy

AP: 0

Dieser Boss hat's in sich. Ist ja der letzte Fight, also haut alles rein!

Vielen Dank, dass ihr bis zum Schluss nicht umgeschaltet habt. War doch ein toller Film...ähm.....Spiel.

Viel Spaß beim Abspann... und ich denke, ihr habt jetzt sicherlich Lust, das Spiel nochmal zu spielen, nicht wahr? ^^

Loki, Wachy, LD